Expandir todo

TusCriaturas

- Todas las páginas
- Nuestros espacios
- Artículo aleatorio
- Otros aleatorios

Bienvenida

Participa

- Donar con PayPal
- Donar en crypto
- Crear página
- Cómo escribir
- Subir al repositorio
- Necesitamos imágenes
- Nuestros Estándares

Novedades

- Cambios recientes
- Todos los registros
- Páginas nuevas
- Lo más nuevo
- Nuevos archivos
- CommentStreams

Comunidades

Nuestros espacios

Categorías

- Todas las categorías
- Todas las mitologías

Ubicaciones
Planetas
Espacios Planares
Entes
Seres por medio

Herramientas wiki

Páginas especiales
Citar esta página
Obtener URL acortado

Más

Lo que enlaza aquí
Cambios relacionados
Versión para imprimir
Enlace permanente

Juegos:Artífice, Micólogo (DnD)

Juegos | Discusión | Editar | Historial | Purgar

ADVERTENCIA DE FALTA DE CONTENIDO: Este artículo es un **borrador**, que se encuentra (evidentemente) incompleto.

El contenido podría continuar siendo extendido por sus autores en el futuro previsible.

ATENCIÓN: Este artículo contiene contenido casero para el juego de ***Dungeons and Dragons***.

Ver: *Dungeons and Dragons*

Este artículo pertenece a una lista de artículos de contenido casero para Dragones y Mazmorras, quinta edición, creados por Imontegav. Veáse Juegos:Contenidos caseros de Imontegav para DnD para más contenido relacionado.

Artífice, Micólogo se trata de una subclase/especialización para los artífices (5e).

Sumario ocultar

1 Introducción
2 Micólogo
2.1 Proficiencia en herramientas
2.2 Hechizos de micólogo
2.3 Moho medicinal
2.4 Cepa agresiva
2.5 Medicina fúngica avanzada
2.6 Inóculo extraño
2.6.1 Simbionte sintiente
2.6.2 Simbionte cutáneo
2.6.3 Hongo parasitoide
2.7 Maestría micológica
3

Introducción editar

Los micólogos estudian la naturaleza de los hongos y ven un gran potencial en ellos. Mediante procesos de inoculación, infección y fermentación con diferentes cepas y substratos son capaces de elaborar diversos productos comestibles, medicinales, venenosos y mágicos.

Pero ellos no se limitan sólo a transformar productos. Mediante la selección y mutación de distintas cepas son capaces de crear hongos capaces de reforzar materiales de combate o de provocar epidemias en ejércitos.

Micólogo editar

Proficiencia en herramientas editar

Cuando adoptas esta especialización en el 3er nivel, obtienes competencia con las herramientas de cervecería. Si ya tienes esta competencia, obtienes competencia con otro tipo de herramientas de artesano de tu elección.

Hechizos de micólogo editar

A partir del 3er nivel, siempre tienes ciertos hechizos preparados después de alcanzar niveles particulares en esta clase, como se muestra en la tabla de hechizos de micólogo. Estos hechizos cuentan como hechizos de artífice para ti, pero no cuentan contra el número de hechizos de artífice que preparas.

Hechizos de micólogo

Las cookies nos ayudan a ofrecer nuestros servicios. Al utilizar nuestros servicios, aceptas nuestro uso de cookies. Más información Aceptar

Información de la página
Registros de página

En otros idiomas
Añadir enlaces

Categorías
Borradores de artículos
Contenidos personalizados
Dungeons and Dragons personalizado
Dungeons and Dragons
Dungeons and Dragons no-canónico
Artículos originales de Imontegav
Artículos con imágenes de Imontegav
Artículos de dificultad intraficcional 0
Contenido jugable
Hongos
Modificaciones de juegos

Nivel de artífice	Hechizos de micólogo
3º	Infligir heridas, Rayo de enfermedad
5º	Ceguera/Sordera, Rayo de debilitamiento
9º	Animar a los muertos, Patrón hipnótico
13º	Plaga, Terreno alucinógeno
17º	Contagio, Enervación

Moho medicinal editar

Comenzando en el nivel 3 descubres cepas capaces de producir substancias que combaten infecciones, curan determinadas enfermedades, y aceleran la curación de ciertos tipos de heridas. Comienzas a entender los mecanismos de acción de estos hongos, y de sus fármacos y drogas.

Puedes realizar tiradas de Medicina como tiradas de Medicina (Inteligencia) en lugar de Medicina (Sabiduría).

Cepa agresiva editar

Comenzando en el nivel 3, siempre que termines un descanso prolongado, puedes producir mágicamente un moho en una placa de Petri que toques. Tira en la tabla de Cepa agresiva para conocer el efecto de la cepa, que se activa cuando expones a las esporas a alguien. Como acción, el micólogo puede lanzar las esporas a un enemigo a 5-10 pies de distancia, o administrarlo a una criatura incapacitada. También puede lanzar la placa de Petri con esporas a un enemigo a 15-20 pies de distancia, pero ello destruirá la placa de Petri en el proceso.

Puedes crear cepas agresivas adicionales gastando un espacio de conjuro de nivel 1 o superior para cada una. Cuando lo haces, usas tu acción para crear un moho de la cepa en una placa de Petri que tocas, y eliges el efecto de la cepa de la tabla de Cepas agresivas.

Crear una cepa agresiva requiere que tengas equipo de cervecería contigo, y cualquier cepa que crees con esta función dura hasta que se emplea o hasta el final de tu próximo descanso largo.

Cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, puedes preparar más cepas al final de un descanso prolongado: dos en el nivel 6 y tres en el nivel 15. Tira por el efecto de cada cepa por separado. Cada cepa requiere su propia placa de Petri.

Cepa agresiva

d6	Efecto
1	*Sin efectos* (**Zombificación** en el caso de escoger el inóculo "hongo parasitoide" al alcanzar el nivel 9 (véase la sección "Inóculo extraño").
2	**Intoxicación**: *Ataque especial*: d20 + DES para golpear. *Impacto*: 1d8+DES de daño venenoso. El daño sube a 2d8, 3d8, 4d8 y 5d8 puntos de golpe respectivamente para los niveles de artífice 5, 9, 13 y 17.
3	**Gangrena micótica**: *Ataque especial*: d20 + DES para golpear. *Impacto*: 1d8+DES de daño necrótico. El daño sube a 2d8, 3d8, 4d8 y 5d8 puntos de golpe respectivamente para los niveles de artífice 5, 9, 13 y 17.
4	**Dolor de cabeza**: *Ataque especial*: d20 + DES para golpear. *Impacto*: 1d8+DES de daño psíquico. El daño sube a 2d8, 3d8, 4d8 y 5d8 puntos de golpe respectivamente para los niveles de artífice 5, 9, 13 y 17.
5	**Envenenamiento:** La criatura expuesta debe realizar con éxito una salvación de Constitución equivalente a 10 + modificador de Destreza del artífice + Bono de competencia del artífice, o quedará envenenada durante un minuto.
6	**Aturdimiento:** La criatura expuesta debe realizar con éxito una salvación de Constitución equivalente a 10 + modificador de Destreza del artífice + Bono de competencia del artífice, o quedará aturdida durante un minuto.

Medicina fúngica avanzada editar

En el nivel 5, cada vez que superes una prueba de Medicina para estabilizar a una criatura, la criatura ganará 1 punto de golpe.

Adicionalmente, si eres forzado a realizar una tirada de salvación de muerte, tú puedes en su lugar recuperar 1d8 + "tu modificador de Constitución" puntos de golpe. Si utilizas esta característica, no podrás volver a realizarla hasta que completes un descanso largo.

Inóculo extraño editar

A partir del nivel 9, descubres una cepa especialmente inusual que parece infectar de forma extraña a las criaturas. Refinas, aíslas e investigas la cepa. Puedes elegir entre los tres inóculos a continuación (actúan como infusiones).

Simbionte sintiente editar

Descubres que el hongo tiene la capacidad de percibir y reaccionar a sonidos de forma altamente precisa, tras realizar experimentos en otras criaturas, decides inoculártelo.

Ganas ventaja en pruebas de Percepción relacionadas con el sonido, inmunidad a la Sordera, y obtienes Visión ciega con un rango de 30 pies.

Simbionte cutáneo editar

Descubres que el hongo tiene la capacidad de infectar y endurecer de forma benigna diversos tejidos, tras realizar experimentos en otras criaturas, decides inoculártelo.

Ganas +2 puntos adicionales de Clase de armadura y resistencia al daño necrótico.

Hongo parasitoide editar

Descubres que el hongo tiene la capacidad de infectar agresivamente los tejidos animales. Posteriores pruebas con cadáveres te muestran que el hongo tiene potencial resurrectivo y ataca al cerebro de la criatura y la transforman en un zombi obediente con Visión ciega. Ganas una nueva cepa agresiva con el efecto "Zombificación".

Zombificación:

Al lanzar las esporas de este hongo al cadáver de una criatura humanoide, bestia, aberración o monstruo de tamaño pequeño, mediano o grande, la reanimas. La criatura obedecerá tus órdenes y puede consumir una acción para infectar otros cadáveres de los tipos especificados previamente para reanimarlos.

Maestría micológica editar

Para el nivel 15, ha estado expuesto a tantos agentes infecciosos y tóxicos que representan un riesgo mínimo para usted, y puede usarlos para terminar rápidamente con ciertas dolencias:

- Obtienes resistencia al daño por veneno y al daño por necrosis (si tienes "simbionte cutáneo", te vuelves inmune al daño necrótico), y ahora eres inmune a la condición de envenenamiento.
- Puedes lanzar Gran Restauración y Curación sin gastar un espacio de conjuro, sin preparar el conjuro y sin proporcionar el componente material, siempre que uses los suministros de cervecería como foco de lanzamiento del conjuro. Una vez que lanzas cualquiera de los hechizos con este rasgo, no puedes volver a lanzar ese hechizo hasta que finalices un descanso largo.

editar

Artículo original de Imontegav

Para proponer cualquier cambio o adición, consulte a los autores.

Añadir comentario

el usuario Jakeukalane de Bestiario del Hypogripho editó por última vez esta página el 22 dic 2024 a las 21:50. Basado en el trabajo de los usuarios NimoStar y Imontegav de Bestiario del Hypogripho.
El contenido está disponible bajo la licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) a menos que se indique lo contrario.
Política de privacidad Acerca de Bestiario del Hypogripho Descargos Términos de Uso Donar a Miraheze